

Grafik komputerowy - tworzenie i edytowanie grafiki komputerowej



Odbiorcy szkolenia

Program szkolenia skierowany jest do osób pragnących wykonywać zawód Grafika komputerowego. Program szkolenia obejmuje wprowadzenie do nauki zawodu oraz naukę wykonywania prostych projektów i typowych prac jakimi na co dzień zajmuje się Grafik komputerowy. W odróżnieniu od Operatora DTP grafik komputerowy przywiązuje większą wagę do tworzenia i wykorzystywania grafiki niż do jej poprawnego przygotowania do publikacji.



Korzyści

Podczas tego szkolenia poznasz zasady i techniki pracy z wiodącymi programami Adobe niezbędnymi do pracy przy projektowaniu i edycji grafiki komputerowej: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator z elementami InDesign.



Program szkolenia

1. Dobre praktyki grafika komputerowego
 - Na co zwrócić uwagę w projektach
 - Czego nie używać w projektach internetowych
 - Co stosować i czego się wystrzegać grafice do druku
 - Szata graficzna i efekty a wymogi korporacji i ograniczenia produkcyjne
 - Siła dobrego portfolio
2. Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop – wprowadzenie do programów Adobe
 - Funkcje i wykorzystanie spójny ekosystem Adobe
 - Adobe Creative Suite / Adobe Creative Cloud – różnice i podobieństwa

- Jak i do czego najlepiej wykorzystywać te programy komputerowe
- Praca na komputerach Mac/PC – podobieństwa i różnice
- 3. Grafika wektorowa a bitmapowa
 - Poznajemy grafikę bitmapową oraz wektorową
 - Grafika bitmapowa a wektorowa
 - Zalety i wady grafiki bitmapowej
- 4. Adobe Photoshop – interface oraz zapoznanie się z programem
 - Poznajemy najlepszy program do edycji zdjęć i profesjonalnych fotomontaży
 - Narzędzia i palety, menu, tryby ekranu
 - Podstawowe skróty klawiaturowe
 - Preferencje ogólne programu (co warto zmienić a co zostawić)
 - Przestrzeń robocza, programu
- 5. Praca z nowym dokumentem – sposoby tworzenia nowego dokumentu
 - Tworzymy nowy dokument i otwieramy zdjęcia – różnice
 - Ustawienia nowego dokumentu
 - Rozdzielczość (DPI/PPI)
 - Głębia bitowa
- 6. Używamy programu Photoshop – pędzel i ołówek – główne narzędzia
 - Poznajemy pędzel i ołówek oraz gumkę
 - Ustawiamy odpowiednie opcje narzędzi
 - Poznajemy zasady doboru i różne typy pędzla
 - Uczymy się efektywnych technik pracy z pędzlem i ołówkiem
- 7. Rozdzielczość i interpolacja i skalowanie – co kiedy i jak stosować
 - Image size – techniki próbkowania skalowania i redukcji fotografii
 - Próbkowanie/interpolowanie
 - Zarządzanie wielkością obszaru roboczego
 - Zarządzanie wielkością i rozdzielczością obrazu
- 8. Formaty plików graficznych – czyli jaki format do czego użyć
 - (jpg/png/tif/psd/psb) – czym się różnią
 - Rodzaje dokumentów
- 9. Kolory i tryby kolorów – jak je odróżniać i który do czego stosować
 - CMYK/RGB/LAB/GRAY
 - Kolory bezpieczne, subtraktywne i addytywne
 - Wykorzystanie grafiki do różnych celów (www/druk/animacja)
 - Poznajemy formaty graficzne
 - Wykorzystanie przezroczystości
- 10. Selekcje – narzędzia do zaznaczania (selekcji/zaznaczenia) – jak pracować z fragmentami fotografii
 - Poznajemy podstawowe narzędzia selekcji
 - Ustalamy odpowiednie opcje narzędzi
 - Metody i techniki tworzenia zaznaczeń
 - Ustalamy odpowiednie opcje narzędzi

- Rozszerzamy i pomniejszamy zaznaczenia
- Edytujemy zaznaczenie
- 11. Uczymy się stosować warstwy – element niezbędny przy fotomontażach i retuszu
 - Metody tworzenia warstw
 - Kopiowanie i ustalanie opcji warstw
 - Edycja warstw
 - Kopiowanie i zaznaczanie warstw
 - Skalujemy i obracamy wybrane fragmenty obrazu
 - Zniekształcamy warstwy (warp)
 - Tworzymy cienie i podcienie
 - Edycja kształtu i opcje cienia
 - Skalowanie z użyciem siatki
 - Tworzymy wizualizacje graficzne
 - Tworzymy proste fotomontaże z użyciem warstw – ćwiczenia
- 12. Poznajemy tajniki retuszu fotografii – czyli naprawianie zdjęć
 - Poznajemy narzędzia do retuszu, Opcje narzędzi
 - Dobór odpowiednich narzędzi do konkretnych celów
 - Usuwamy plamki, przebarwienia i inne artefakty
 - Usuwamy drobne detale
 - Usuwamy ludzi i inne niechciane elementy obrazu
 - Usuwamy pęgi, zmarszczki i znamiona
 - Korygujemy sylwetkę na wiele sposobów
 - Modyfikujemy rysy twarzy
- 13. Korygujemy zdjęcia dokonujemy korekty barwnej – rozjaśniamy przyciemniamy zmieniamy tony
 - Poznajemy narzędzia zarządzania jasnością i kontrastem
 - Poznajemy narzędzia edycji barw i tonów
 - Poznajemy techniki pracy z ciemnymi/jasnymi fotografiami
 - Narzędzia korekcji kolorów, światła i kontrastu Cd.
 - Praca z narzędziami typu Levels (poziomy) Curves (Krzywe)
- 14. Dodajemy efekty (Style warstw) – wzbogacamy nasz zdjęcia o reklamowe techniki
 - Gdzie szukać efektów nakładanych bezpośrednio na warstwach
 - Dodajemy cienie i podświetlenia
 - Dodawanie efektu płaskorzeźby
 - Dodajemy obrysy do warstw
 - Dodawanie cieni, lustrzanych odbić i innych efektów
 - Ręczne malowanie cieni
 - Modyfikowanie kształtu cienia
- 15. Wykorzystujemy maski w Photoshopie do projektów – genialne ułatwienie pracy
 - Dodajemy maski – uczymy się prawidłowego stosowania masek
 - Poznajemy maski warstw – ułatwiamy sobie pracę
 - Tworzymy fotomontaże z użyciem masek i warstw – zwiększamy edycyjność naszej pracy

- Dodajemy efekty wizualne, tworzymy ciekawe projekty z użyciem masek, warstw i trybów mieszania
16. Tworzymy prace graficzne
 - Tworzymy plakaty i pocztówki
 - Kreujemy grafiki reklamowe
 - Uczymy tworzyć się fotomontaże na potrzeby naszej pracy
 - Wykorzystujemy efekty już poznane
 - Tworzymy różne proste prace kreatywne
 - Uczymy się projektować wizualizacje reklamowe
 17. Poznajemy program do rysowania – Adobe Illustrator – zapoznajemy się z programem
 - Narzędzia i palety, menu, tryby ekranu
 - Podstawowe skróty klawiaturowe
 - Preferencje ogólne programu (co warto zmienić a co zostawić)
 - Przestrzeń robocza, programu
 18. Używamy programu Illustrator – główne narzędzia, nowy dokument, przestrzeń robocza
 - Zarządzanie panelami i paletami dostosowanie do naszej pracy
 - Zarządzanie narzędziami, dostosowanie do naszej pracy
 - Panel sterowania, tryby ekranu
 - Dostosowywanie skrótów klawiaturowych i menu – czyli metody na usprawnienie pracy
 - Tworzymy nowy dokument – jak to zrobić odpowiednio do projektu
 - Omówienie okna i istotnych ustawień dla całej pracy
 - Rodzaje dokumentów w pracy ilustratora/grafika
 - (Workspace) przestrzeń robocza – jak ją ustawiać właściwie
 - (Artboard) obszar roboczy/ilustracji – zastosowanie i przeznaczenie wg Adobe
 - (Worktable) – stół roboczy – jak radzić sobie z dużymi bannerami
 - Definiowanie obszaru roboczego/ilustracji
 - Zarządzanie wielkością obszaru roboczego/ilustracji
 19. Narzędzia do pracy z grafiką wektorową – jak rysować ilustracje wykorzystując zdefiniowane kształty
 - Poznajemy narzędzia zaznaczania
 - Opcje narzędzi zaznaczania
 - Selection Tool (Czarna strzałka)- wykorzystanie techniki pracy
 - Direct selection Tool biała strzałka) – przydatne narzędzie
 - Rectangle, ellipse, star itp. narzędzia do szybkiego rysowania gotowych kształtów
 - Rysujemy proste figury wektorowe
 - Rysujemy kwadraty, prostokąty, wieloboki i gwiazdy
 - Uczymy się modyfikowania kształtów zdefiniowanych
 - Skalujemy i modyfikujemy obiekty
 20. Krzywe Beziera – ścieżki dzięki którym narysujemy wszystko co wymyślimy
 - Techniki tworzenia krzywych/ścieżek (z nich budujemy kształty)
 - Narzędzia do rysowania i modyfikowania ścieżek
 - Edytowanie ścieżek, składniki segmenty, punkty i węzły

- Punkty gładkie i narożne, konwertowanie
 - Zaznaczamy i skalujemy ścieżki
 - Obracanie ścieżek i obiektów
 - Metody łączenia i dzielenia ścieżek
 - Dobre praktyki w rysunkach – wykorzystanie kształtów symetrycznych
 - Dodajemy kolor wypełnienia i obrysu
 - Zarządzamy obrysem i wypełnieniem – opcje obrysów
 - Outline – szkielet – poznajemy opcje podglądu kształtów – ułatwienie przy rysunkach
 - Kolorujemy nasze kształty w naszej pracy
 - Tworzymy rysunki
21. Zagadnienia typograficzne – potęga możliwości zarządzania tekstem w profesjonalnym składzie
- Font i rodziny czcionek
 - Style czcionek
 - Zalety czcionek OpenType – bogactwo edycji
 - Formatowanie znaków
 - Znaki specjalne – Glyphs
 - Ligatury i Firety – zrozumienie metodologii poprawnego składu
 - Interlinia, tracking i kerning
 - Akapit i justowanie
 - Jednostki i miary typograficzne
 - Wcięcia i odstępy
 - Wyrównanie akapitu
 - Inicjały, tabulatory
22. Formatowanie tekstu i akapitu
- Formatowanie tekstu za pomocą palety i panelu
 - Tworzenie i przenoszenie formatowania
 - Formatowanie akapitów
 - Formatowanie znaków
23. Dobre praktyki grafika – designera
- Narzędzia do porządkowania chaosu – align
 - Paleta kolorów, definiowanie barw i edycja
 - Paleta próbek kolorów
 - Próbki zdefiniowane
 - Kolory które możemy sami zdefiniować – kuler
 - Ilość czcionek w dokumencie
24. Uczymy się stosować warstwy – element wspomagający szybką pracę
- Metody tworzenia warstw
 - Edycja warstw
 - Kopiowanie i zaznaczanie warstw
 - Skalujemy i obracamy wybrane fragmenty rysunku
 - Warstwa i sub warstwa

- Metody przenoszenia elementów pomiędzy warstwami
- 25. Tworzenie magicznych grafik
 - Wykorzystanie gradientów
 - Wykorzystanie efektów narzędzia blenda
 - Łączenie kształtów, dzielenie i edytowanie
 - Wykorzystujemy efekty
 - Edytujemy efekty za pomocą odpowiednich narzędzi
- 26. Tworzymy prace w Illustratorze – uczymy się posługiwać programem
 - Wykorzystujemy szablony i Symbole
 - Precyzyjne tworzenie wybranych kształtów
 - Tworzymy pierwsze rysunki za pomocą zdefiniowanych kształtów
 - Kolory w Illustratorze, palety i narzędzia
 - Zarządzamy wielkością i kolorem obiektów
 - Tworzenie prostych grafik wektorowych
 - Tworzymy rysunki i ilustracje
 - Rysujemy ikony internetowe i inne elementy graficzne
 - Tworzymy Edytujemy symbole
 - Tworzymy logotypy
- 27. Adobe InDesign – interface oraz zapoznanie się z programem
 - Narzędzia i palety, menu, tryby ekranu
 - Podstawowe skróty klawiaturowe
 - Przestrzeń robocza, programu – inaczej niż w Photoshopie i Illustratorze
- 28. Zapisujemy efekty naszej pracy – poznajemy metody zapisu plików Illustratora w zależności od przeznaczenia i wykorzystania
 - Zapisujemy jako Adobe Illustrator (AI) – wady zalety
 - Tworzenie i zapisywanie plików PDF
 - Efektywne metody i przygotowanie plików do pracy z innymi programami i grafikami
- 29. Poznajemy Program Adobe InDesign – wstęp i przybliżenie programu
 - Sposoby umieszczania plików graficznych w programie
 - Import zdjęć i elementów graficznych
- 30. Tworzymy nowy dokument – metody
 - Omówienie okna i istotnych ustawień dla dokumentu i całego programu (różnice)
 - Rodzaje dokumentów w pracy grafika
 - (Workspace) przestrzeń robocza – jak ją ustawiać właściwie
 - (Page) obszar roboczy/dokumentu/strony – zastosowanie i przeznaczenie wg Adobe
 - (Worktable) – stół roboczy – jak radzić sobie z dużymi bannerami
 - Definiowanie obszaru strony
- 31. Umieszczamy naszą pracę w InDesign
 - Sposoby umieszczania plików graficznych w programie
 - Import zdjęć i elementów graficznych
 - Szybkie pozyskiwanie informacji o umieszczanych zdjęciach (info)

- Zarządzanie podglądem zdjęcia
 - Ilustracje wektorowe i rastrowe
32. Tworzymy grafiki, plakaty, fotomontaże rysunki, ulotki itp.
- Dobieramy właściwe środowisko pracy (odpowiedni program Adobe)
 - Zalecane zasady przy pracy z plikami graficznymi
33. Zapisujemy naszą pracę w InDesign – poznajemy metody dalszej edycji przez Operatora DTP
- Zapisujemy jako Adobe InDesign – wady zalety
 - Tworzenie i zapisywanie plików PDF (wersja uproszczona)



Oczekiwane przygotowanie uczestnika

Dobra znajomość środowiska Windows.



Czas trwania

5 dni / 35 godzin

Język

Szkolenie: polski